Claudia Alberti, Fabio Celi,
Giuseppe Fiorentino e Maria Rita Laganà

START
Avviamento alla lettura

Lettura globale con il metodo «senza errori»

CD-ROM DIDATTICO

Prodotto da SYNTHEMA
Soluzioni informatiche, Consulenza & Ricerca

Erickson

Introduzione

Imparare a leggere è un'attività estremamente complessa. Saper leggere significa, da un lato, essere capaci di discriminare le lettere dell'alfabeto e, a livelli ancora più bassi, è necessario, solo per fare un esempio,
saper procedere da sinistra a destra. Ma, dall'altro lato, significa anche comprendere il significato di un testo e, a livelli più alti, può significare, di volta in volta, essere in grado di utilizzare le informazioni tratte da un
manuale, o apprezzare il contenuto poetico di un brano e condividere le emozioni di un autore. Tra questi due estremi stanno moltissime abilità che, tutte insieme, permettono di acquisire la padronanza della lettura.

In questo contesto, il sistema multimediale START è finalizzato al riconoscimento globale di parole: le parole che vengono presentate sono semplici dal punto di vista della struttura linguistica, facilmente
associabili a un'immagine e nello stesso tempo significative per i bambini.
Naturalmente, il riconoscimento globale non esaurisce il ben più generale e complesso processo di lettura: l'utilizzo del sistema START deve infatti essere inserito nell'ambito di un curriculum di insegnamento della
lettura che, come noto, può essere impostato in molti modi. La scelta del metodo (ce ne sono diversi, da quelli che privilegiano l'approccio fonetico a quelli che partono direttamente dal riconoscimento globale)
dipende da molte circostanze e da molte considerazioni ed esula comunque dagli scopi di questo aiuto in linea. In ogni caso, qualunque sia quello prescelto, al bambino verranno prima o poi presentate delle parole
intere da leggere: START può essere quindi in quel momento uno strumento utile e divertente.
START infatti può essere usato sia come ausilio per l'avviamento alla lettura, se si è deciso per un approccio globale,
sia come consolidamento delle abilità di fusione e di riconoscimento di parole dopo un approccio di tipo analitico.

All'interno di START il compito privilegiato è la discriminazione di parole intere che, nel modulo di "apprendimento", vengono proposte all'allievo secondo un percorso a difficoltà crescente.
Vengono infatti presentate di volta in volta al bambino tre parole, e gli viene richiesto di identificarne una. La parola da riconoscere, ai primi livelli di difficoltà, differisce notevolmente dalle altre due che, funzionando
come "distrattori", possono anche essere simili tra loro. La discriminazione si fa più difficile man mano che l'allievo avrà acquisito familiarità con il compito. Si parte da parole graficamente molto diverse (CASA
/NEVE/RANA) per arrivare a parole che differiscono tra loro per una lettera soltanto (CANE/PANE/RANE): è da sottolineare che tali esercizi possono anche servire come introduzione all'analisi della parola.

L'ambiente di apprendimento START è gestito attraverso metodi di insegnamento "senza errori". L'aspetto principale di questi metodi è quello di fornire all'allievo, nelle prime fasi dell'apprendimento, un
aiuto molto forte, in modo da prevenire, per quanto possibile, l'errore: si riesce così di solito a tenere basso il tasso di frustrazione durante l'apprendimento e ad aumentare l'autostima e la motivazione al compito.

Nel caso di START, l'aiuto è costituito dal disegno che rappresenta la parola da identificare. Così, quando al bambino viene chiesto di scegliere la parola CASA, un disegno della casa associato alla scritta
renderà praticamente impossibile l'errore di discriminazione. Per evitare che la scelta sia determinata dall'aiuto piuttosto che da una reale capacità di distinguere le varie parole, i programmi di apprendimento senza
errori prevedono sempre una fase di attenuazione

Dopo la fase di apprendimento, START si sviluppa in una serie di attività, che si dividono in giochi di associazione e colorazione. . Tali attività servono, oltre che per un generico scopo motivazionale, ad
aumentare la padronanza del compito e a favorire la generalizzazione delle abilità acquisite a contesti diversi da quelli specifici della fase di apprendimento.

Tuttavia bisognerebbe sempre tenere conto del fatto che una vera generalizzazione ed un conseguente apprendimento significativo possono verificarsi solo nell'ambiente naturale. Bisognerà pertanto prevedere
sempre di affiancare gli esercizi e i giochi proposti dal sistema con esercizi, giochi ed esperienze di riconoscimento e di lettura di parole realizzati con materiale non virtuale ma cartaceo, che faccia parte del normale
ambiente di vita dell'allievo e che gli serva a consolidare l'apprendimento e a usare le nuove abilità nella sua esperienza quotidiana.

Il modulo di Apprendimento

Premendo Ctrl+u si ritorna al menu principale

È la modalità principale del programma in cui il bambino apprende le diverse parole dell'Album.

Il programma chiede il riconoscimento di una parola ed il bambino deve fare click sulla parola richiesta.
L'esercizio segue la filosofia dell'apprendimento senza errori e pertanto gli sbagli dovrebbero essere piuttosto rari.

In caso di errore il bambino può riprovare a rispondere; in caso di risposta corretta, viene gratificato con l'attivazione dei rinforzatori. Quando la parola viene appresa, ossia riconosciuta senza aiuti, allora si passa
alla schermata dei Complimenti.

Il Modo Supervisore

Mediante le opzioni presentate su questa schermata, l'adulto può influenzare il comportamento del sistema nei confronti del bambino. Si possono ad esempio eliminare parole considerate troppo difficili, si può
intervenire sui modi dell'attenuazione, si può permettere l'uso del sistema in modo "esploratore", ecc.
È comunque importante sottolineare che tali opzioni possono non essere affatto usate, dato che il sistema procede comunque da solo in modo standard in base agli algoritmi interni.

Attraverso la barra dei menu in alto è possibile intervenire su numerosi parametri che governano il comportamento del programma:

· Album: attraverso la voce "Ripristina" è possibile annullare le modifiche apportate all'album dal supervisore; mediante "Azzera errori" si può azzerare completamente il conteggio degli errori compiuti per ogni
parola.
· Modo: attivando l'opzione Cauto il sistema avverte il supervisore ogni qualvolta agisce su un parametro che può influenzare la didattica sottostante a START. L'opzione Esploratore permette di aprire il sistema
rendendo tutte le parole temporaneamente utilizzabili (vedi Il percorso didattico). Infine, l'opzione Facile attiva la modalità semplificata in cui tutte le parole più lunghe di quattro lettere vengono temporaneamente
rimosse dall'album.

· Attenuazione: permette di impostare il Modo di attenuazione desiderato.
· Reinizializza: tramite le relative sottovoci, riporta l'album o il modo di attenuazione ai valori definiti inizialmente dal programma.
· Guida: attiva la presente guida in linea.
· Informazioni: fornisce informazioni sul programma.

La schermata è suddivisa in vari riquadri.

· Album: a sinistra vi è un registro dove sono riportate le parole dell'album e, per ognuna, il suo stato e la percentuale di errori commessa nella discriminazione della parola. Segue un pulsante per la stampa del
registro al fine di monitorare varie sessioni di apprendimento.
Il "contachilometri" visualizza in modo grafico e numerico la percentuale di errori commessi dal bambino calcolata su tutte le parole dell'album.
· Protezione: permette all'insegnante o al genitore di abilitare la stampa delle immagini che il bambino ha colorato durante le attività di gioco; inoltre, tramite l'inserimento di una password, si impedisce al bambino
l'accesso al modo supervisore.

· La zona contrassegnata da "Livello" indica il livello di difficoltà raggiunto automaticamente dal sistema sulla base delle prestazioni del bambino. Più i risultati raggiunti sono buoni, maggiore è il livello di difficoltà
negli esercizi che vengono proposti.
· La zona contrassegnata da "Multimedia" permette di abilitare o meno alcuni elementi sonori del sistema, come la musica della "colonna sonora", la voce della "guida vocale" e i suoni che accompagnano le
azioni del mouse. La casella "colonna sonora" non è attiva nel caso in cui la directory dei midi del programma è vuota. Per cambiare i brani utilizzati come colonna sonora, si consulti la pagina delle informazioni
tecniche.
· I due pulsanti "OK" e "Cancella" servono a confermare o meno le scelte fatte in questa pagina. In particolare, il pulsante "cancella" ripristina lo stato di partenza.

I Giochi

Il programma START prevede alcuni giochi per fissare le parole apprese.

I giochi si attivano quando c'è un sufficiente numero di parole apprese

Il grado di difficoltà va dalla semplice associazione della parola con la relativa immagine fino alle scelte multiple tra più figure e parole:

- il Gioco 1, scelta della associazione corretta tra una figura e tre parole;
- il Gioco 2, scelta della associazione corretta tra tre figure e una parola;
- il Gioco 3 scelta della associazione corretta tra tre figure e tre parole.

L'accesso ai vari giochi si attiva solo quando sono state apprese almeno 3, 5, e 7 parole rispettivamente.

Il Gioco 1
Premendo Ctrl+u si ritorna al menu principale

Tocca la scritta. In questo gioco viene richiesto al bambino di riconoscere, tra tre, una determinata parola scritta dopo averne udito anche la pronuncia. Se la scelta è corretta, la parola si colora di rosso, le altre
due scompaiono, e si attiva un suono o una piccola animazione. Se la risposta è sbagliata il cane mugola ed il bambino ha la possibilità di ritentare.

Per continuare il gioco, si fa click sul cane che compare al centro della barra comandi.

I tasti per selezionare le varie scritte, dall'alto in basso, sono quelli dei numeri dal 7 al 9 del tastierino numerico.

Il Gioco 2
Premendo Ctrl+u si ritorna al menu principale

Scegli la figura. In questo gioco vengono proposte tre figure e una parola scritta: il bambino deve "leggere" la parola e selezionare l'immagine corrispondente. Se la risposta è corretta, il sistema pronuncia la parola
e si attiva un suono o una piccola animazione. Se la risposta è sbagliata il cane mugola ed il bambino ha la possibilità di ritentare.

Per continuare il gioco, si fa click sul cane che compare al centro della barra comandi.

Il Gioco 3
Premendo Ctrl+u si ritorna al menu principale

Unisci scritte e figure. Vengono proposte tre immagini con le tre parole corrispondenti disposte in modo casuale: il bambino deve unire le figure e le scritte selezionando prima la figura con il mouse e quindi

cliccare sulla scritta giusta. Per ogni collegamento parola-scritta corretto, si attiva un suono e/o una piccola animazione e compare una linea che collega graficamente l'associazione corretta.
Se la risposta è sbagliata il cane mugola ma il bambino può riprovare.

Per continuare il gioco, si fa click sul cane che compare al centro della barra comandi.

La Galleria delle Immagini

Premendo Ctrl+u si ritorna al menu principale

Per dare al bambino la possibilità di familiarizzarsi con l'uso del mouse, è stata creata una "galleria" delle immagini presenti in START. Quando si fa click col mouse su un'immagine, il sistema pronuncia la parola
corrispondente, e si attiva un suono connesso con l'immagine stessa: CASA/suono del campanello, RANA/gracidio, ecc.

Il bambino incontra così in maniera giocosa le parole che poi troverà nelle attività di apprendimento.

Il Menu dei Bambini

Premendo Ctrl+u si ritorna al menu principale

Questa pagina è divisa in due grandi zone: quella più in alto comprende le icone che danno accesso alle varie attività, mentre in basso compare una barra con tre bottoni:

· Azionando il primo, il "grillo parlante", quindi selezionando un qualsiasi bottone, si ascolta una breve spiegazione del significato dell'icona selezionata.
· Il secondo pulsante, con lo "spartito", permette di azionare o meno la colonna musicale che accompagna START. Tale pulsante non è disponibile nel caso in cui la directory dei midi del programma è vuota; si
consulti a tal proposito la pagina delle informazioni tecniche.
· Il terzo bottone, quello del "cane che dorme", permette di uscire dal programma.

Il modulo "Colora Tu"

Premendo Ctrl+u si ritorna al menu principale
Ctrl+p o Ctrl+Shift+p per la stampa (se abilitata dal Supervisore)

Si tratta di un gioco di colorazione delle parole Apprese.
Sullo schermo, procedendo da sinistra compaiono:

· il disegno ingrandito, la "tela", con la parola corrispondente;
· una fila di bottoni con i quali selezionare il motivo di colorazione;
· un pennello, che mostra il colore ed il motivo attualmente selezionati;
· una gomma, per attivare il colore bianco (utile per cancellare);

· un disco di colori, la "tavolozza", da cui selezionare il colore attivo;
· in alto a destra, l'immagine da riprodurre, "l'esempio", incluso in un album delle parole Apprese che le due frecce permettono di "sfogliare".

Selezionato il disegno, premendo sul cane al centro della barra, è possibile selezionare la modalità di colorazione desiderata:

· da zero: la tela ripropone il disegno in bianco e nero,
· modifica: in cui si parte dalla figura già colorata e la si può modificare.

Per scegliere un colore si fa click sul disco variopinto: il colore selezionato viene mostrato sul pennello; qualora il colore giusto non sia disponibile nella "tavolozza" è possibile prelevarlo dall'esempio con un
semplice click.
I sette bottoni con i motivi permettono di inserire nel disegno degli effetti grafici, come quadrettature, righe, ecc.
Il motivo va selezionato dopo aver scelto il colore.

La gomma serve a togliere il colore da una o più zone.

In qualsiasi momento, per riavere il disegno in bianco e nero o completamente colorato, basta fare click sul cane pittore.

Quando l'opzione è stata abilitata nel Modo Supervisore, è possibile stampare la "tela" mediante la combinazione di tasti Ctrl+p (premere il tasto p mentre si tiene premuto il tasto Ctrl o Control).

Tenendo premuto anche il tasto Shift la stampa occuperà solo un quarto del foglio consentendone la piegatura a libretto.

Informazioni

Sviluppato da Giuseppe Fiorentino per le Edizioni Erickson e Synthema S.r.l..
Voce di Maria Gabriella Bonomi
Versioni del programma

Versione 1.2

· Sono state modificate alcune figure per migliorare l'efficacia didattica.

Versione 1.1

· Introduzione del modo semplificato; tramite tale opzione, attivabile dal menu Modo del modulo Supervisore, è possibile rimuovere temporaneamente dall'Album tutte le parole più lunghe di quattro lettere.

· Nel modulo Apprendimento sono utilizzate scritte a dimensione fissa; in tal modo il bambino non riceve falsi indizi dalla diversa dimensione delle scritte per le tre parole.

· Le parole volontariamente escluse dall'Album, ovvero poste nello stato No, non vengono utilizzate dal sistema neppure come distrattori.

· La velocità di stampa è stata sensibilmente migliorata.

· È possibile tornare al menu principale da qualsiasi schermata mediante la combinazione di tasti Ctrl+u (premere il tasto u mentre si tiene premuto il tasto Ctrl o Control).

Versione 1.0

Versione iniziale.

® 1998 Edizioni Erickson